DELOMELANICON
Il Libro delle Nove Porte

De Tenebrarum Regis Novem Portis
De Umbrarum Regni Novem Portis

Frank G. Ripel

Delomelanicon

Il Libro delle Nove Porte

De Tenebrarum Regis Novem Portis
De Umbrarum Regni Novem Portis

Orion

ISBN 978-1-4452-6346-5

Nota Introduttiva

Il *Delomelanicon* è il più classico dei Libri Neri, che la tradizione attribuisce alla mano di Lucifero in persona.

Il *Delomelanicon* è un testo che nella stesura in egiziano, al tempo della IX Dinastia, più di 4.000 anni fa, si intitolava "Le Nove Porte". Qualche secolo dopo venne fatta la versione greca con il titolo *Delomelanicon* che può essere tradotto in due modi: "La Rivelazione delle Tenebre" e "L'Evocazione delle Ombre". Infine, circa 2.200 anni fa, fece seguito la versione latina con i titoli: *De Tenebrarum Regis Novem Portis* ("Le Nove Porte del Re delle Tenebre") e *De Umbrarum Regni Novem Portis* ("Le Nove Porte del Regno delle Ombre"). Quest'ultima versione, per quanto concerne il testo intitolato *De Tenebrarum Regis Novem Portis,* è un'evidente manipolazione – rispetto la versione greca – ad opera di quei circoli gnostici ebraici aperti al pensiero egiziano e greco-romano.

La stesura del libro in egiziano e la sua versione in greco andarono perdute, ma la versione in latino giunse, nel 1188, nelle mani dei Templari. In seguito, nel 1266, il libro venne consegnato a Ruggero Bacone che ebbe il compito di cambiare le nove illustrazioni del *De Tenebrarum Regis Novem Portis* per meglio adattarle alla

sua epoca. Successivamente, nel 1592, il libro giunse nelle mani di Giordano Bruno. Il Nolano aggiunse ai due testi i frontespizi e i commenti alle loro immagini. Sui due frontespizi mise la scritta *Sic Luceat Lux* (Così splenda la Luce) e *Cum superiorum privilegio veniaque* (Con privilegio e licenza dei Superiori). Infine, alcune informazioni sul *Delomelanicon* – tra cui le nove illustrazioni del *De Tenebrarum Regis Novem Portis* – giunsero allo scrittore Arturo Pérez-Reverte che ne trasse un romanzo (*Il club Dumas*, 1993) e da esso il regista Roman Polanski ne trasse un film (*La Nona Porta*, 1999).

Viene qua presentata la versione latina del *Delomelanicon* con le esatte illustrazioni del *De Tenebrarum Regis Novem Portis*. Alcune di queste illustrazioni differiscono, in alcuni particolari, da quelle che si trovano nel libro di Arturo Pérez-Reverte e da quelle che appaiono nel film di Roman Polanski.

Nella prima tavola mostrata nel libro troviamo la scritta: "NEM. PERV.T QUI N.N LEG. CERT.RIT", cioè NEMO PERVENIT QUI NON LEGEM CERTAVERIT (Nessuno vi giunge se non ha combattuto secondo la Legge), ma nella tavola mostrata nel film troviamo la scritta: "SI.VM E.T AV.VM", cioè SILENTIUM EST AUREUM (Il Silenzio è d'oro). Nella tavola originale troviamo entrambe le scritte.

Nella seconda tavola troviamo la scritta: "CLAVS. PAT.T", cioè CLAUSAE PATENT TETH (Aprono ciò che è chiuso Teth).

Nella terza tavola troviamo la scritta: "VERB. D.SVM C.S.T ARCAN.", cioè VERBUM DIMISSUM CUSTODIAT ARCANUM (La Parola Perduta custodisce

il Segreto), ma il volto dell'arciere nella tavola mostrata nel film è diverso dal volto che si trova nella tavola mostrata nel libro.

Nella quarta tavola troviamo la scritta: "FOR. N.N OMN. A.QUE", cioè FORTUNA NON OMNIBUS AEQUE (Il Destino non è uguale per tutti).

Nella quinta tavola troviamo la scritta: "FR.ST.A", cioè FRUSTRA (Invano).

Nella sesta tavola troviamo la scritta: "DIT.SCO M.R.", cioè DITESCO MORI (La Morte mi arricchisce).

Nella settima tavola troviamo la scritta: "DIS.S P.TI.R. M.", cioè DISCIPULUS POTIOR MAGISTRO (L'allievo supera il maestro), ma le caselle della scacchiera nella tavola mostrata nel libro sono tutte di colore nero, mentre quelle della tavola mostrate nel film sono tutte di colore bianco. Nella tavola originale troviamo le caselle nere e bianche.

Nell'ottava tavola troviamo la scritta: "VIC. I.T VIR", cioè VICTA IACET VIRTUS (La virtù giace vinta), ma il volto del cavaliere nella tavola mostrata nel film è diverso dal volto che si trova nella tavola mostrata nel libro. Inoltre il cavaliere, nella tavola mostrata nel film, impugna una mazza, mentre nella tavola mostrata nel libro impugna una spada. Infine, il giovane inginocchiato, nella tavola mostrata nel film, appare come una fanciulla inginocchiata nella tavola mostrata nel libro. Nella tavola originale troviamo il Cavaliere con la spada e la giovane inginocchiata.

Nella nona tavola troviamo la scritta: "N.NC SC.O TEN.BR LVX", cioè NUNC SCIO TENEBRIS LUX

(Ora so che dalle Tenebre viene la Luce).

La tavola mostrata nel libro raffigura la Meretrice di Babilonia che cavalca la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste. Ella tiene la mano destra appoggiata sul dorso del Drago e la mano sinistra sostiene un libro aperto, e sul suo grembo è posata una mezzaluna. Inoltre sullo sfondo vi è un castello in fiamme.

La tavola mostrata nel film differisce da quella mostrata nel libro nei seguenti tratti: il volto e i capelli della Meretrice di Babilonia sono diversi, la mano destra è alzata ad angolo con il dito medio ad indicare qualche cosa, e sul suo grembo non appare la mezzaluna. Inoltre il Castello è di stile diverso e non è in fiamme, e su di esso risplende una Stella ad Otto Punte.

La tavola originale è simile a quella del film con alcune differenze: il Drago ha Otto Teste e sul Castello non appare la Stella ad Otto Punte.

Abbiamo osservato che la versione latina del *Delomelanicon*, per quanto concerne il testo intitolato *De Tenebrarum Regis Novem Portis*, è un'evidente manipolazione – rispetto la versione greca – ad opera di quei circoli gnostici ebraici aperti al pensiero egiziano e greco-romano. Tale manipolazione è di carattere cabalistico, poiché la sacra Cabbala iniziava ad originarsi. Di conseguenza il testo originale venne sovrastrutturato di tutte quelle conoscenze cabalistiche che iniziavano a sorgere. In definitiva possiamo sostenere che il *De Tenebrarum Regis Novem Portis* è un testo che traccia la Via all'Uomo, a Colui che ha conquistato la Corona (Kether), il Cristo-Luce (Lucifero). Infatti, il viaggio iniziatico che viene proposto nel testo è discensionale, cioè procede dall'alto (Kether) verso il basso (Malkuth), dalla Prima all'Ottava Porta... per trovare la sua apoteosi nell'apertura della Nona Porta, tramite la *diciassettesima*

Chiave. Pertanto possiamo sostenere che la versione latina del testo contiene un testo dentro il testo.

Qual è dunque il testo originale?

Solo Colui che possiede la Conoscenza può saperlo! A tutti gli altri non rimane che cercare...

Per quanto concerne il testo intitolato *De Umbrarum Regni Novem Portis* non c'è molto da dire, possiamo soltanto affermare che riproduce fedelmente la versione greca. Esso tratta delle Nove Porte del di-sotto, in cui troviamo Nove Dimensioni sottili abitate da entità sottili.

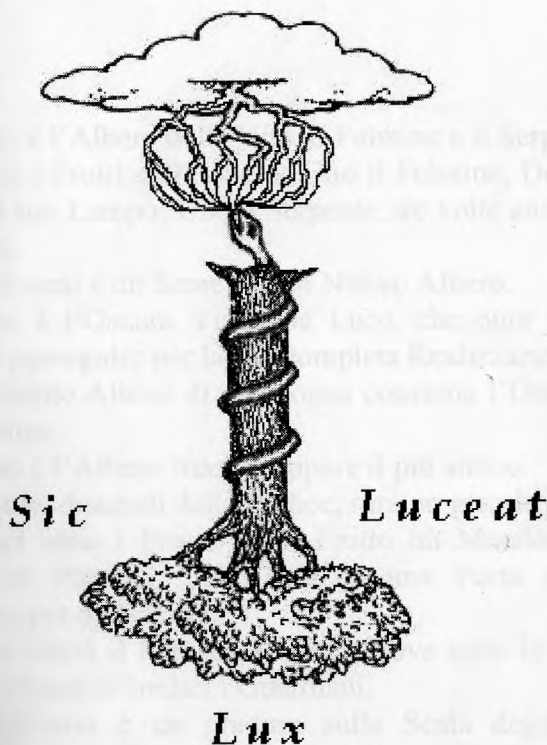
Il lettore preparato riconoscerà nel *Delomelanicon* i nomi di divinità che si trovano nei racconti di Howard Phillips Lovecraft e di altri scrittori – August Darleth, Clark Ashton Smith, Ramsey Campbell, Lin Carter – della corrente lovecraftiana. Legittimamente, gli sorgerà il dubbio che il libro sia uno pseudobiblium, cioè un'opera mai scritta, ma citata come vera in libri di narrativa realmente esistenti. Pertanto è d'obbligo ricordare che H.P. Lovecraft era 'un veggente dalle visioni distorte' che riuscì ad entrare in contatto, tramite i suoi incubi orrorifici, con entità antichissime...

A questo punto mi sembra d'uopo concludere con il famoso distico di Abdul Al Zared.

"Non è morto ciò che può vivere in eterno,
E con strani Eoni perfino la morte può morire".

Il Curatore, F.G.R.

DE TENEBRARVM REGIS

NOVEM PORTIS

Sic ***Luceat***

Lux

Venetiae, apud Nolanum

M.DC.XC.II.

Cum superiorum privilegio veniaque

L'Immagine

Questo è l'Albero della Vita, il Fulmine e il Serpente.

Tredici i Frutti dell'Albero; Uno il Fulmine, Dodici i Raggi del suo Lampo; Uno il Serpente, tre volte annodato all'Albero.

Ogni Uomo è un Seme per un Nuovo Albero.

Questa è l'Oscura Via della Luce, che ogni Uomo dovrebbe perseguire per la sua completa Realizzazione.

Uno sterile Albero di menzogna consuma l'Uomo da troppo tempo.

Questo è l'Albero Nuovo, eppure il più antico.

O Uomo, discendi dalla Radice, sarà un grande passo.

Tredici sono i Frutti. Ogni Frutto un Mondo, ogni Mondo un Palazzo, ogni Palazzo una Porta ed un Guardiano per ogni Porta.

Ma in verità il Palazzo è Uno e Nove sono le Porte, Tredici i Mondi e Tredici i Guardiani.

Ogni Uomo è un gradino sulla Scala degli Dei; imparando ad essere ciascuno dei gradini si diverrà infine un Dio.

Ogni Uomo è un Palazzo chiuso; se stesso è la Chiave per aprirlo.

Per affermare se stesso dovrà visitare i Tredici Mondi e incontrarne i Guardiani e strapparne il segreto: non prima potrà aprire le Nove Porte, una ad una.

Così Nove è Uno, e il Palazzo si spalancherà rivelando tutto il suo splendore.

Così splenda la Luce.

M.D.XC.II. Nolanum

NEM. PERV.T QVI N.N LEG. CERT.RIT
SI.VM E.T AVVM

I

Le Tre Radici dell'Albero

Tu discenderai l'Albero dalla Radice.

La Radice è Una, anche se Tre sono le sue biforcazioni.

Guai a chi confonde le Tre Radici con le Tre Madri! Ciò non potrebbe essere; esse sono superiori, e l'Origine Prima dell'Albero è dall'alto, non dal basso.

È la Pioggia della Nube ad alimentare le Radici. E la Pioggia della Nube è Fulmini e Lampi.

La Radice centrale è la Prima Porta e il primo gradino, e Mondo e Guardiano sono la stessa cosa. Ghroth è il suo nome. Egli è Uno.

Ghroth è il Messaggero, poiché è stato posto fuori dell'Abisso, dalla parte che dà sul Regno degli uomini per mostrare la Via. È Colui che Cammina nell'Oscurità, poiché si sposta nel Regno degli uomini, che è Oscurità.

Egli è il Guardiano del Castello del Re, perciò io ti dico: "Nessuno vi giunge se non ha combattuto secondo la Legge". Se farai ciò, il suo grande Occhio rosso si dischiuderà per te. Questa è la prima Chiave.

Uscirà allora, danzando nella tua testa, la Musica

delle Sfere, unica condizione per permetterti di continuare. Essa sveglia ogni dio e distrugge lo stolto e l'imprudente.

Fa' attenzione, perciò io ti dico: "Il Silenzio è d'oro". Sappi ciò e sarai salvo. Questa è la seconda Chiave.

Allora Ghroth fenderà il Legame della Carne e sarai libero di procedere.

La Prima Porta è aperta: Amore e Forza vengano al tuo Spirito.

Due Radici si staccano da quella centrale, sede della Volontà: una va a destra, l'altra a sinistra. Guardando l'Albero di fronte ciò che è a destra è in realtà a sinistra quando si percorre la Via.

Comprendi la Verità. Così ciò che è in Alto è ciò che è in Basso. Qui è tracciata la Via.

Attenzione! Il Secondo Mondo è a sinistra, ma esso non è la Seconda Porta. Vi è però il Secondo Guardiano. Vordavoss è il suo nome. Egli è il Signore dell'Amore.

Vordavoss, il Signore di Yarnak, siede alla sinistra dell'Abisso. È detto il Fiammeggiante, poiché sul suo volto arde il Fuoco dell'Amore, fragile e indistruttibile, sotto il dominio della Volontà.

Egli ti parlerà d'Amore con parole misteriose e meravigliose, ma tu non lo capirai. Mostragli la doppia Chiave della Prima Porta.

Mostra la doppia Chiave all'Agitatore delle Sabbie, che sconvolge i Mondi col suo messaggio infinito, e fissa i tuoi occhi nei suoi occhi, chiari ed inconfondibili, neri come deserti vuoti tra le stelle, freddi nella loro saggezza ultraterrena. Perditi in essi, sii Vordavoss nella sua fine voce, tintinnante e cristallina.

Questo è il solo modo per lasciarsi alle spalle le proprie spoglie mortali prima di compiere il grande salto fuori dall'Abisso in cui si è nati, poiché in verità il Regno

è l'Abisso, e non l'Albero. Se pensi ciò sarai annientato insieme alle tue spoglie grezze.

L'Amore è lo scalpello che la Grande Madre usa per fare dei suoi figli Diamanti Neri illuminati della sua Luce.

Ora sei Figlio della Madre, non ancora rinato ma puro a sufficienza per attraversare la Prima Porta.

Ma tre sono i gradini prima dell'Abisso, ancora uno.

Il Terzo Mondo è a destra, ma esso non è la Seconda Porta. Vi è però il Terzo Guardiano. Nathanass è il suo nome. Egli è il Padrone della Forza.

Nathanass, il Signore di Yhu-Gho, siede alla destra dell'Abisso. Il suo Mondo, brillante, lo puoi vedere di Notte tra le tante Stelle. Anche lui è nel Regno, il Cacciatore, per alleviare il dolore che ci procurano gli Incubi che sempre ci sovrastano nella nostra Oscurità.

Il Cacciatore ti indicherà il sentiero sicuro che porta all'Abisso, se saprai mostrargli la doppia Chiave della Prima Porta.

Egli vaga tra le stelle su un grande Carro trainato dalla Forza. Una miriade di creature di una bellezza nascosta e terribile circondano il Carro, e tutti lo servono.

Grande bellezza c'è nella Forza; ma tu devi dominarla, non lasciarti dominare da essa, o diverrai tenebroso ed emaciato, silenzioso e senza volto come i suoi servitori. Questo è l'arcano insegnamento e avvertimento di Nathanass. Conquistata è la Forza.

Beato colui che conosce la Forza, poiché essa è il segreto ultimo dell'Albero.

Vai sul sentiero di Potere, dove Volontà, Amore e Forza si incontrano per formare il Cavaliere, e procedi verso la Seconda Porta.

CLAVS. PAT.T

II

La Gola del Serpente

La Gola del Serpente è l'Abisso e l'Abisso sovrasta il Regno, l'Abisso è esterno al Regno, l'Abisso contiene il Regno.

L'Abisso è la Seconda Porta, la Porta della Prima Rinascita, e una nebbia lo circonda come un Velo. E a guardia dell'Abisso è stato posto Yog-Soth, il cui numero è Tredici.

Yog-Soth è i Mondi. Yog-Soth è la Porta, Yog-Soth è la Chiave della Porta, Yog- Soth è la prima Chiave.

Attenzione! Yog-Soth è molto potente, il suo numero è Tre-volte-Grande quello dei Mondi, delle Porte e dei Guardiani messi assieme. Ma egli non è l'Albero!

Grande è il Segreto, poiché alla Seconda Porta *due* sono le Chiavi: la prima Chiave è il Guardiano, mentre la seconda Chiave è la Conoscenza.

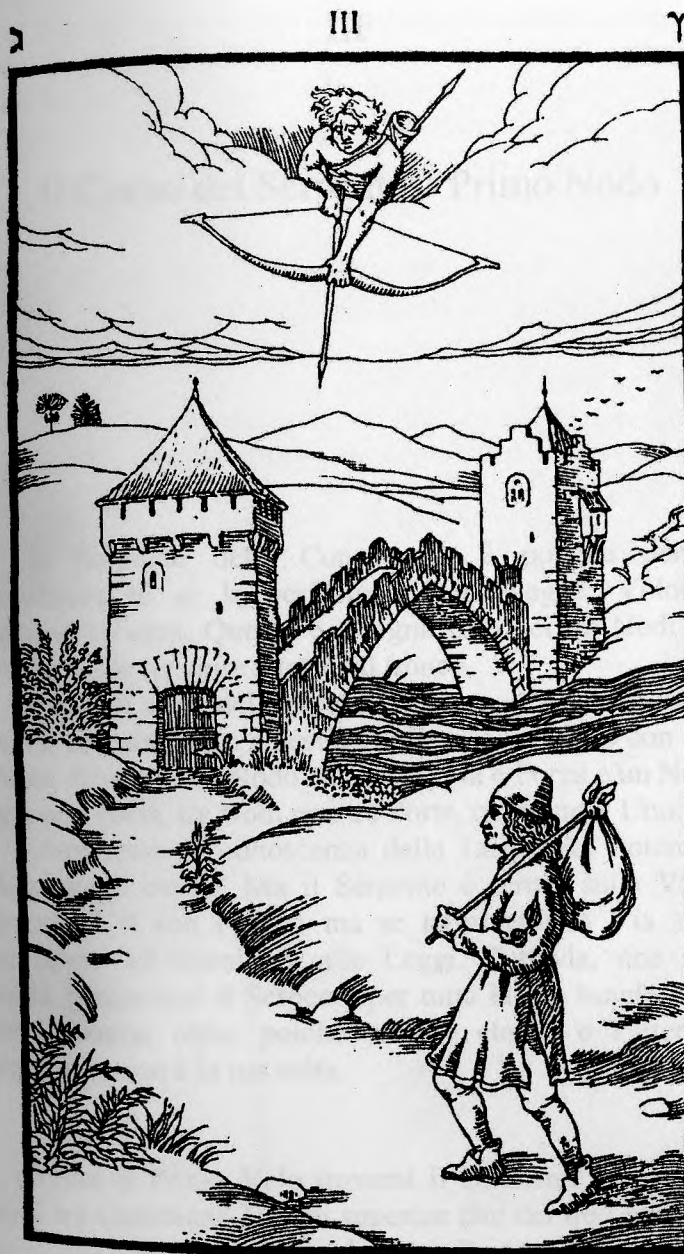
Le Due Chiavi "Aprono ciò che è chiuso Teth". Questo è un Grande Segreto; comprendilo e potrai procedere sulla Via, oppure divieni parte della Porta per sempre.

Allora! Con la prima Chiave la Seconda Porta verrà aperta e la prima Chiave sarà nelle tue mani come una Spada di Fuoco, e con essa fenderai la Nebbia-Senza-

Nome, il Velo dell'Abisso. E passando attraverso la Seconda Porta sarà compiuta la Prima Rinascita.

Comprendi il segreto del Primo Velo, il cui numero è Tredici.

Davanti a te si estende ora il tronco dell'Albero e il Serpente vi è arrotolato tre volte.

III

Il Corpo del Serpente – Primo Nodo

Il Serpente della Conoscenza è potente perché racchiude in sé la perfezione della Legge: Volontà, Amore e Forza. Questo è il significato dei tre Nodi del Serpente, le tre spire attorno al tronco.

Su ogni spira del Serpente sono poggiati due Mondi, uno a sinistra e uno a destra. Volontà è un Nodo con una Porta, Amore è un Nodo con una Porta e Forza è un Nodo con una Porta, tre Nodi con tre Porte, ma sempre Uno.

Attraverso la conoscenza della Legge del Potere, il Serpente è eterno. Ma il Serpente è fermo sulla Via e grande è il suo Potere; ma se terminerai la Via sarai superiore all'Eternità e alle Leggi. Tuttavia, una sola volta percorrerai il Serpente per tutta la sua lunghezza e poi passerai oltre, poiché esso è eterno e l'Eternità immobile non è la tua mèta.

Oltre il Primo Velo troverai il Diamante Rosso, e i suoi tre Guardiani. Dovrai superare due dei tre Guardiani se vorrai passare attraverso la Terza Porta sul primo Nodo della Volontà.

Partirai dall'alto; sulla sinistra della Via sta Ymnaar

nel primo Nodo del Serpente. Egli è la Forza nel suo aspetto più seduttivo e piacevole. Sulla destra sta invece suo fratello Nigyr-Khorath, la Forza nell'aspetto più distruttivo e incontrollabile. Insieme, Ymnaar e Nigyr-Khorath sono i Guardiani della Terza Porta.

La prima spira del Serpente è vicina all'Abisso, ma in ogni modo è oltre l'Abisso.

Ricorri a tutta la tua Volontà per sfuggire alle malie dei due Fratelli nella Forza. Questa è la prima Chiave.

Per trovare la seconda Chiave sappi ciò: "La Parola Perduta custodisce il Segreto".

Si aprirà allora la Terza Porta, che oltrepasserai, e il primo Nodo sarà come un ponte verso il centro dell'Eternità.

IV

Il Cuore cinto dal Serpente

Il Cuore cinto dal Serpente è la sede dei sentimenti: questo perché lo ha deciso il Serpente. E nel Cuore risiede Miril Thorion, il Sole Nascosto degli Spazi Oscuri.

Miril Thorion è il Sesto Guardiano, il Guardiano della Quarta Porta, la Porta della Seconda Rinascita, circondata dal Velo del Portale che separa il primo Nodo del Serpente dagli altri.

Ormai sei dinanzi alla Quarta Porta. La Chiave è sempre doppia, ma qui i suoi due aspetti sono così indissolubilmente legati che spiegando uno verrà rivelato anche l'altro. Perciò io ti dico: apprendi il segreto dell'Uomo sapendo che "il Destino non è uguale per tutti". Questa è la duplice Chiave rivelata.

Allora! Il Serpente fermerà per un attimo il battito del suo Cuore e la Quarta Porta verrà aperta soltanto per te. Trattieni il respiro e passa oltre... così rinascerai ancora e sarai il Buffone, ma il Buffone di te stesso.

Qui, con la tua Volontà, forgerai il tuo Destino. Bandirai da te il giogo dello Spazio e del Tempo, della Vita e della Morte, dell'Uomo. Sarai libero e senza limiti, e raccoglierai assieme a ciò l'Eternità: chiudendo tutto in

te, frenandolo e celandolo per il momento, o sarai bloccato allo stato di Re sulla Via per essere un Dio. Pensi che converrebbe arrivati a questo punto?

Solleva il Secondo Velo, il Velo del Portale il cui numero è Sei, e tu diverrai amore allo stato puro. Se questo ti sembra già tanto allora è meglio che ti fermi nell'Eternità, poiché ciò che viene dopo la Quarta Porta ti sembrerà inconcepibile e finirà con l'annientarti.

Ora ti sia chiara la divisione dell'Albero, in Tre Piani di Luce: Kinyan, la Luce Azzurra; Yoth, la Luce Rossa; e infine Nakai, la Luce Nera.

Davanti a te è ora la Luce Nera, nelle sue Forme più potenti.

FR.ST.A

V

Il Corpo del Serpente – Secondo Nodo

Oltre il Secondo Velo troverai il Diamante Nero e i suoi sei Guardiani. Dovrai superare due dei sei Guardiani se vorrai passare attraverso la Quinta Porta sul secondo Nodo dell'Amore.

Sulla sinistra siede Cyaegha, il Settimo Guardiano, custode dei segreti del Tempo; sulla destra siede Daoloth, l'Ottavo Guardiano, custode dei segreti dello Spazio.

Gran pericolo è stato posto nel Nodo dell'Amore, eppure dovrai affrontarlo con la prima Chiave, ovvero: "La Luce è Amore". Così imbriglierai il Potere della Luce e renderai il pericolo non-manifesto, e poi potrai procedere.

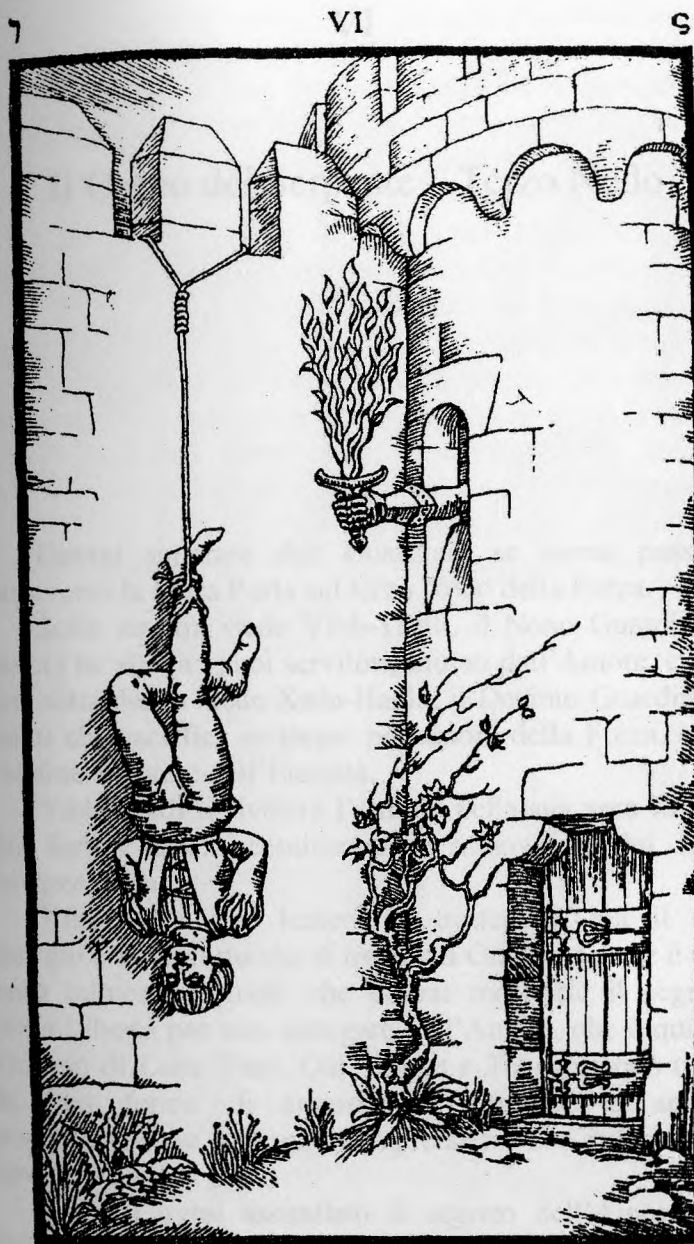
Chi cerca conforto nei segreti di Cyaegha troverà solo odio; chi cerca nei segreti di Daoloth la libertà troverà solo schiavitù. I Guardiani sono la manifestazione assoluta di ciò che rappresentano, poiché il segreto è qui chiaro: l'avaro accumula oro, ma il suo tempo è finito. Perciò io dico, a chi accumula oro: "Invano". Questa è la seconda Chiave.

Allora l'Occhio di Cyaegha e di Daoloth si

chiuderanno e tu potrai raccoglierne i Frutti, nei quali sono i Semi segreti della Guardiana Nera. Sai cosa fare.

La Quinta Porta si spalanca per te.

Verso il terzo Nodo, l'Oscurità diventa sempre più nera.

VI

Il Corpo del Serpente – Terzo Nodo

Dovrai superare due Guardiani se vorrai passare attraverso la Sesta Porta sul terzo Nodo della Forza.

Sulla sinistra siede Yibb-Tastli, il Nono Guardiano, colei che allatta i suoi servitori, mutati dall'Amore, che è lei; sulla destra siede Xada-Hagla, il Decimo Guardiano, colui che sacrifica se stesso per amore della Forza, e da ciò trae il Potere dell'Eternità.

Yibb-Tastli ti rivelerà l'Amore nella sua vera forma, più forte e antica, continuamente rinnovata in lei. E tu comprenderai.

Yibb-Tastli non tenterà di trattenerti, ma il suo fascino e il conforto che si trova nel Grande Amore è una cosa talmente potente che dovrai mostrarle il segreto della Libertà per non annegare nell'Amore, che è qui un Oceano di Latte Nero. Qui, Legge e Tenebra sono unite in una forma di conoscenza superiore e ancora incomprensibile a te, che comprenderai non prima della Seconda Madre.

Qui, tu avrai assimilato il segreto dell'Amore del Nono Guardiano in una forma più potente, in modo da avere il suo Potere e non esserne avvinto, poiché sempre l'Amore sta sotto il dominio della Volontà. Questa è la

prima Chiave.

Ciò che è impalpabile acquista qui consistenza, anche se non-manifesta. Riponi ciò nel tuo cuore assieme al segreto di Xada-Hagla, che è la seconda Chiave, ovvero: "La Morte mi arricchisce". Sappi ciò, ti basterà.

Xada-Hagla non cercherà di ingannarti né di ammaliarti. Egli vuole che tu proceda: devi soltanto saperlo. Allora il Decimo Guardiano aprirà per te la Sesta Porta, celata al centro della sua Corte.

Segui il suono dei flauti e il martellare dei tamburi dinanzi a te; comprendi il significato di vicino e lontano, di coraggio e paura, di caldo e freddo, di tristezza e felicità, di sconforto totale e estasi suprema. Tutte sensazioni che proverai sulla Via della Musica, ma non dimenticare mai! Tu sei la Via.

Tu sei la Via, in tutte le sue biforcazioni.

Comprendi ciò e, senza rendertene conto, l'Undicesimo Guardiano sarà già di fronte a te.

DIS.S P.TI.R M.

VII

La Coda del Serpente

Affollata è l'Oscurità della Settima Porta, poiché chi la abita è fatto di Oscurità: per questo è così densa.

Sempre il rumore di migliaia di ali che si dibattono pervade il tutto di quella Dimora Infinita nella quale Ubbo-Sathla è il suo Guardiano, l'origine e la fine delle cose.

Attenzione! L'Origine e la Fine, non il Creatore e il Distruttore.

Ubbo-Sathla è l'Ermafrodito perfetto, feconda e partorisce da sé. E la sua conoscenza è vita e morte, e la sua natura è uomo e donna.

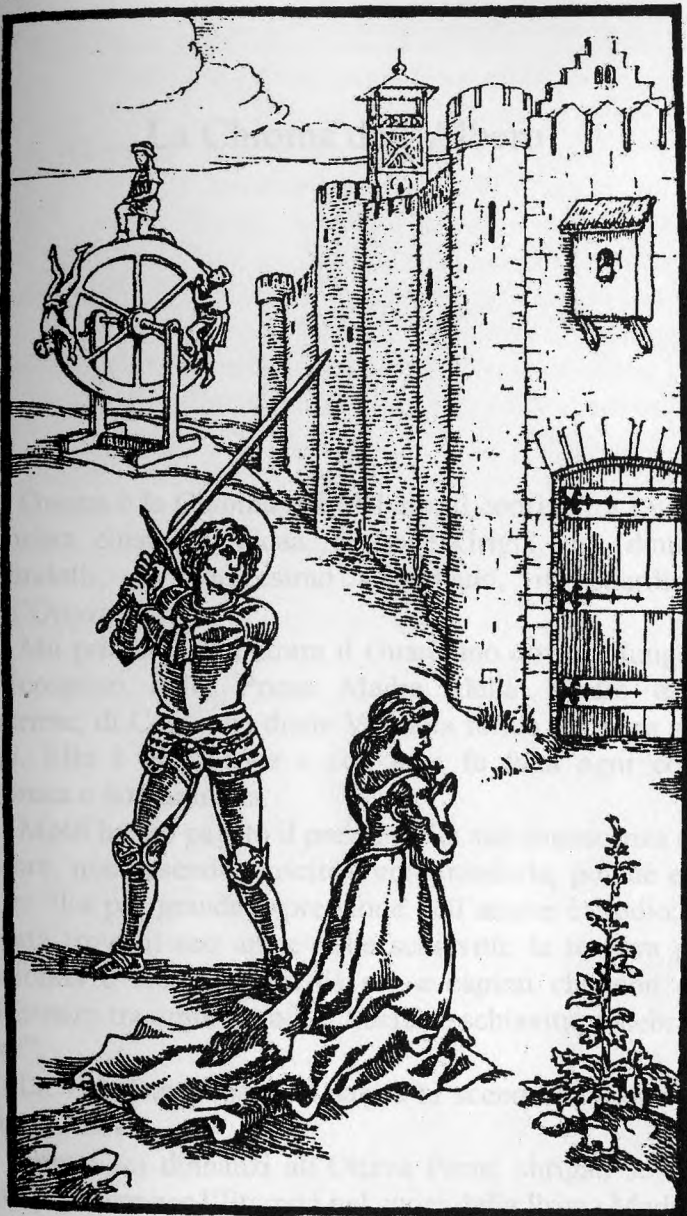
Sappi! Il Segreto è riposto in te, non-manifesto, tra i molteplici che hai appreso sulla Via già percorsa: tu sai qual è.

Conosci te stesso. Questa è la prima Chiave.

E Questa è la seconda Chiave: "L'allievo supera il maestro".

Ubbo-Sathla, sconfitto, non avrà altra scelta che lasciarti passare attraverso la sua Settima Porta.

E tu, come Ubbo-Sathla, riceverai il Terzo Occhio attraverso il quale osservare il Tutto continuamente.

È compiuto il corpo del Serpente.

VIC. I.T VIR.

VIII

La Chioma dell'Albero

Questa è la Chioma dell'Albero, il confine tra Luce e Tenebra chiamato Yiqaa, la Luce Grigia, ove dimora Mlandoth, il Dodicesimo Guardiano, il Guardiano dell'Ottava Porta.

Ma prima di incontrare il Guardiano dovrai giungere al cospetto della Prima Madre, della Madre delle Lacrime, di Colei che diede Vita alla forma e Forma alla vita. Ella è la Matrice e con essa fu fatta ogni cosa, animata e non-animata.

Molti hanno pagato il prezzo della sua conoscenza col dolore, non essendo riusciti a comprenderla, poiché ella dice: "La più grande espressione dell'amore è l'odio; la libertà trova il suo apice nella schiavitù; la tenebra più profonda è luce. Impara da ciò e capirai che non c'è differenza tra amore e odio, libertà e schiavitù, tenebra e luce".

La vita è una ruota, si sale e si scende. Questa è la prima Chiave.

Ormai sei dinnanzi all'Ottava Porta; sbrigati se non vuoi piangere per l'Eternità nel cuore della Prima Madre.

Questa è la seconda Chiave ed il segreto: "La Virtù giace vinta".

La Forza è la tua Spada e la terza Chiave per aprire l'Ottava Porta.

Allora la Matrice si chiuderà e la Porta sarà aperta. Sii fermo nella tua volontà attraversandola: essa è la prova più dura, prima di giungere alla Nona Porta. In quest'ultima vi è l'antica pace perduta, precedente alla nascita, in cui si è un Nulla da plasmare.

Piacevole è il Nulla. E il Tutto allora?

Resisti! Ancora un gradino sulla Scala degli Dei.

Ma ora dovrai incontrare Mlandoth, il Dodicesimo Guardiano, il Creatore e il Distruttore della Materia. Ed egli ti condurrà al cospetto della Seconda Madre, della Madre dei Sospiri, di Colei che instillò il desiderio. Ella è la brama e con essa fu data la voglia ad ogni cosa.

Molti hanno pagato il prezzo della sua conoscenza con la disperazione, poiché molti hanno desiderato l'Amore, cercandolo nei luoghi più desolati, e furono distrutti dalla ricerca.

Non struggerti in ciò che non puoi avere ora, poiché presto sarà sempre Ora, e nulla avrà più importanza.

Ma tu sarai un Dio, superiore a tutto ciò, passa e va' avanti.

IX

La Testa del Serpente

Anticamente, quando Tutto era Nulla e Nulla era Tenebra, il Fuoco Spirituale era Nulla e la Madre era Tenebra. Dapprima rimasero in sé, separati tra loro, ma quando si incontrarono crearono il Vuoto, ognuno per sé e rimanendo in sé. Allora si unirono, solo parzialmente, e nacque la Volontà. E con la Volontà nacque la Legge Nascosta, secondo la quale una medesima azione può rendere due creature Una.

Subito dopo ciò nacque la Forza, e quindi il Fuoco Spirituale e la Madre Tenebrosa decisero di unirsi in un rapporto più profondo, e nacque l'Amore. E dal loro Amore nacque la Testa del Serpente, l'origine e la fine del Pensiero, che attraverso essa diventa manifesto.

Poi dalla Testa del Serpente venne l'ideazione della Materia, e così lo Spazio e il Tempo.

Allora fu Tutto e il contrario di Tutto.

La Testa del Serpente sta al centro di Tutto. In essa ha origine il Serpente, ma il Serpente non ha origine né fine. Il Serpente non era e il Serpente non sarà; semplicemente il Serpente È, in un eterno Presente.

La Testa del Serpente è la sede della Conoscenza: questo perché lo ha deciso il Serpente. E nella Testa risiede Umr-al-Tawil. Segreto è il metodo per calcolarne il numero, ma egli è il Guardiano del Mondo-Senza-Numero, ciò ti basti.

Il Mondo-Senza-Numero è al centro, nella profondità; esso è la Nona Porta. Un grande segreto è celato nel nome del suo Guardiano, poiché il numero di Umr-al-Tawil è il numero dei Mondi.

Qui sei sulla cima della Grande Montagna chiamata Kadath, nella Stanza più recondita del Grande Castello d'Onice Nero la Luce Sacra.

Incontrerai Umr-al-Tawil, il Tredicesimo Guardiano. Egli è Tenebra, egli è colui che comprese l'Eternità.

E perché, tu, sarai superiore a Umr-al-Tawil?

Perché tu comprenderai la Luce dell'Eternità, la prenderai e ne sarai il contenitore.

Così potrai levarti oltre la Nube ed essere il vero Dio.

Sappi dunque che l'Eternità è Nulla: per questo eri un Uomo.

Ora sei superiore all'Uomo e pari agli Dei.

E allora potrai dire: "Ora so che dalle Tenebre viene la Luce". Questa è la Chiave!

E la Nona Porta sarà aperta.

Un Lampo balenerà nella tua mente e tu sarai creato, generato da te stesso. Fatta la Bestia, fatto il Dio. E davanti a te saranno proclamati gli Eoni. E davanti a Te Umr-al-Tawil pronuncerà i suoi nomi.

Questa è la Terza Rinascita!

Questo è il momento: fa' che la Luce sia in te e non essere tu la Luce, o sarà stato tutto inutile, e Umr-al-Tawil ti getterà attraverso Ubbo-Sathla sulla Via Contraria e tornerai sulla Terra, e non avrai una seconda possibilità di spezzare il Ciclo ancora.

Nessuno ti salverà allora.

Attento! Gran pericolo vi è nel Mondo-Senza-

Numero, poiché il suo Guardiano ne cela la Conoscenza e questa Conoscenza è la conoscenza della Morte. Egli può condurti fino al cospetto della Terza Madre, della Madre delle Tenebre, ma dalle Tenebre è stato foggiato il Diamante Blu. Comprendi ciò e sarai Libero.

Al di Là del Mondo-Senza-Numero non ci sono Mondi, Luoghi, Abissi, ma solo Tenebra Infinita e Luce Assoluta. Guai a chi lo chiama Nulla; guai a chi lo chiama Caos: esso è solo Oltre. E l'Oltre è vivo e pulsa.

Oltre... le sue lettere sono Acqua e Fuoco.

La lettera dell'Acqua è la Mem: non la Mem comune il cui geroglifico è un'onda, ma la Mem finale le cui lunghe linee piatte fanno pensare al mare tranquillo... e tu la conoscerai come Mein.

La lettera del Fuoco è la Shin: quella del Fuoco Spirituale.

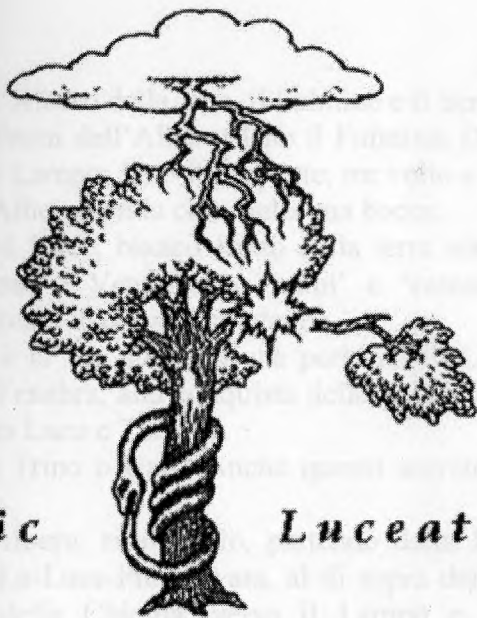
Nell'Oltre, tu non dovrai andare, almeno non ora.

Ora tutti i Guardiani sono asserviti a te: con essi puoi distruggere la Terra, puoi renderla migliore o ignorarla o crearne una nuova.

Allora gli Antichi Dei Guardiani, i Giusti Signori dal Triplice Manto da te rinnovati, penetreranno i molteplici Piani dell'Universo vecchio, irrompendo nella realtà umana e dissipandola col loro Vento Cosmico nel Deserto Gelato. Tutto sarà distrutto per lasciare il posto alla tua Via.

Tuo è l'Albero e tutto l'Universo.

Ora, venga il tuo Regno e sia fatta la tua Volontà.

DE VMBRARVM REGNI
NOVEM PORTIS

Sic Luceat Lux

Venetiae, apud Nolanum

M. DC. XC. II.

Cum superiorum privilegio veniaque

L'immagine

Questo è l'Albero della Vita, il Fulmine e il Serpente.

Tredici i Frutti dell'Albero; Uno il Fulmine, Dodici i Raggi del suo Lampo; Uno il Serpente, tre volte e mezza annodato all'Albero con la coda nella sua bocca.

L'Albero è Luce, bianco frutto della terra scura; da qui si dipartono i Ventiquattro 'rami' o 'cammini' o 'canali', a seconda di come li si intende.

L'Albero è la Via suprema che porta Al di Là della Luce e della Tenebra, alla conquista della Realizzazione, l'amalgama tra Luce e Tenebra.

Per cui, è Trino o Uno? Anche questo segreto è qui contenuto.

Uno è l'Albero; risalendolo, partendo dalla Radice, raggiungerai La-Luce-Più-Elevata, al di sopra dei Rami, al di sopra della Chioma, verso il Lampo e le sue Scintille, oltre il Fulmine e oltre la Nube che lo genera... e diventerai così il vero Dio.

Fa' la tua Volontà attraverso l'Amore e raggiungerai la Forza.

La Forza, che è Potere, che ti darà Potere.

Dovrai comprendere il Potere.

Tutto parla di Potere, poiché Potere è Luce e la Luce viene dall'Albero e l'Albero è Tutto. I pianeti copiano il suo Schema, le stelle ne distorcono la Luce; l'Uomo è fatto a immagine e somiglianza dell'Albero. L'Albero è Tutto.

L'Uomo nasce Nulla ma può divenire Tutto-Uno.

M.D.XC.II. Nolanum

I

La Prima Porta

Io sono Hastur, il Signore di questo luogo.

Qui tutto è creato a mia immagine, secondo il mio desiderio. Questo è il mondo da dove io provengo ed è il riflesso e l'origine del vostro.

In questo mondo risiede la Luce della Conoscenza che si origina da me. Questo luogo è senza tempo; qui c'è il vostro passato, il vostro presente e il vostro futuro.

Voi viaggiatori, se vi inoltrate in questo luogo senza di me potreste perdervi. Cercatemi prima di fare un passo.

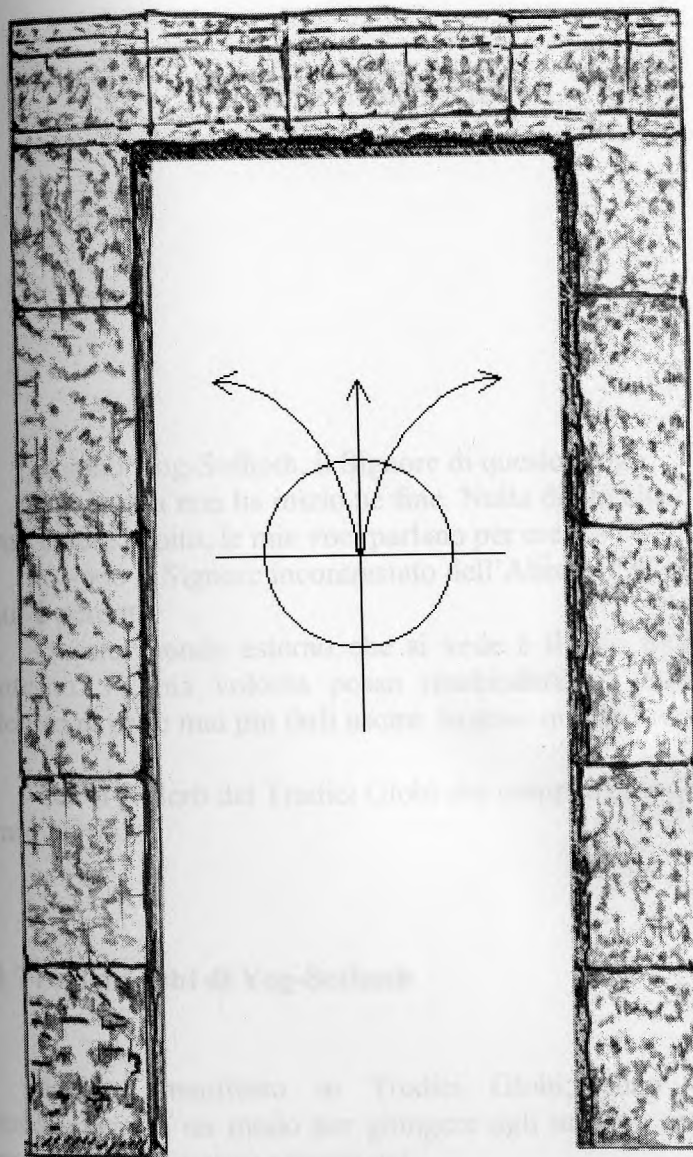
Ora ti parlerò del modo usato dagli Antichi per far emergere, da loro stessi, il Potere.

Il Potere degli Antichi

Fai attenzione a queste Tre Parole che ora ti dirò: Arrhiihu, Sherrh, Ulhumrho. Queste sono le Chiavi per le tre operazioni: di richiamo, di accumulo e di rilancio dell'energia.

Queste Tre Parole non devono mai essere pronunciate ad alta voce con la loro esatta pronuncia in quanto provocherebbero un rilasciamento dell'energia propria, con conseguente morte fisica. Esse vanno pronunciate mentalmente nel momento giusto in cui devono essere usate. La loro pronuncia esatta non dovrà essere ricercata ma apparirà nella mente assieme alle Parole stesse.

Queste Tre Parole dovranno essere usate quando gli Antichi ti faranno capire che è il momento giusto per far scaturire una determinata forma di energia.

Di norma quest'operazione va effettuata con determinati ausili di Strumenti preparati per questo scopo. Questi Strumenti, che avrai in tuo possesso, si compongono di tre parti essenziali, una per Strumento, quindi Tre Strumenti. Essi sono: i Simboli, i Cristalli e gli Incensi.

II

La Seconda Porta

Io sono Yog-Sothoth, il Signore di questo luogo.

Qui la vita non ha inizio né fine. Nulla di ciò che dirò può essere capito, le mie voci parlano per me.

Io sono il Signore incontrastato dell'Abisso. Chi entra qui è perduto.

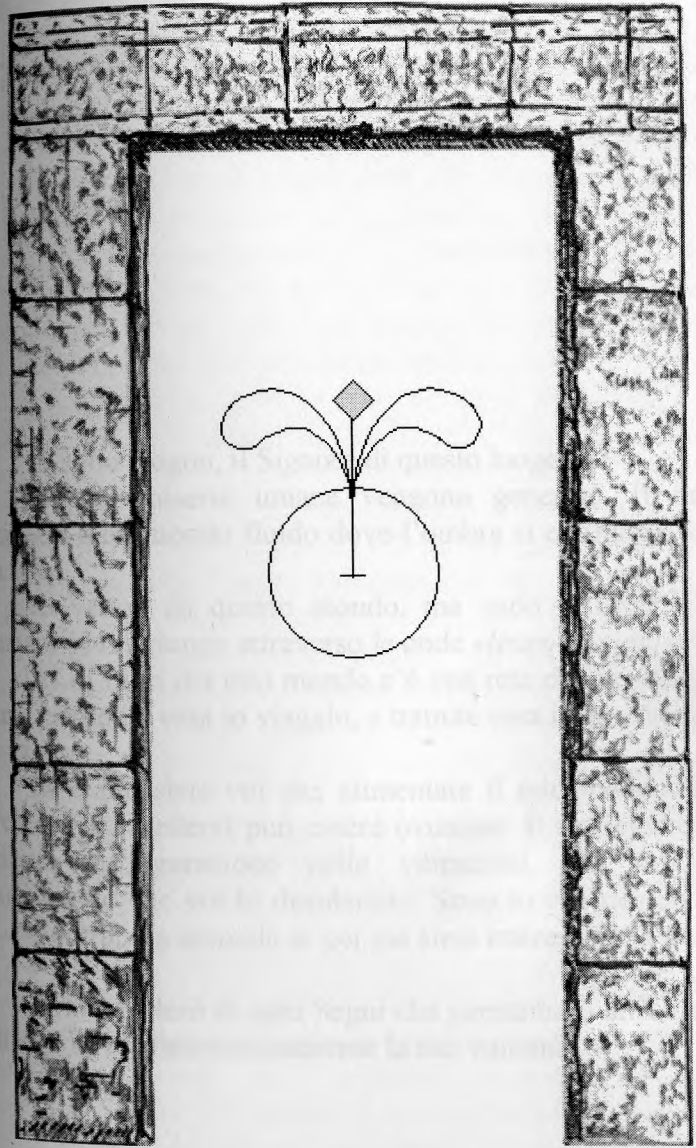
Questo mondo esterno che si vede è il mio mondo interno. A mia volontà posso rinchiudere gli uomini dentro di me e mai più farli uscire. Io sono questo mondo.

Ora ti parlerò dei Tredici Globi che compongono il mio corpo.

I Tredici Globi di Yog-Sothoth

Io mi manifesto in Tredici Globi; sono mie emanazioni e un modo per giungere agli uomini, ma io non sono lì, rimango sempre qui.

Senza di me l'equilibrio può venir spezzato, non posso abbandonare il mio regno, se lo facessi ciò che

conosci non esisterebbe.

III

La Terza Porta

Io sono Dogon, il Signore di questo luogo.

Qui le miserie umane vengono generate. Il mio mondo è un mondo fluido dove l'ombra si confonde con la luce.

Io vengo da questo mondo, ma vado in altri. Voi umani vi raggiungo attraverso le onde *elettro-magnetiche*.

Al di fuori del mio mondo c'è una rete che vi collega tutti e tramite essa io viaggio, e tramite essa il mio mondo si ricrea.

In realtà siete voi che alimentate il mio mondo. La Porta per accedervi può essere ovunque. È sufficiente la giusta configurazione delle vibrazioni, ma non è sufficiente che voi lo desideriate. Sono io che decido se farvi entrare, a seconda se per me siete interessanti o no!

Ora ti parlerò di quei Segni che permettono all'Uomo di esprimere fenomenicamente la sua volontà.

Sui Segni magici e sui Gesti di potere

Ti devo premettere che i Segni magici, sempre e in ogni caso, sono solamente un supporto della forza e non la forza, la quale deve essere presente in te.

Di Alfabeti magici molti ne esistono e molti ne esisteranno in futuro, quindi l'Alfabeto che mi accingo a descriverti è solamente quello che trovo più adatto agli esseri umani.

L'Alfabeto di Nug-Soth

(A) - (B) - (C) - (D) - (E) -
(F) - (G) - (H) - (I) - (J) -
(K) - (L) - (M) - (N) - (O) -
(P) - (Q) - (R) - (S) - (T) -
(U) - (V) - (W) - (X) - (Y) -
(Z) -

Ora che possiedi l'Alfabeto di Nug-Soth non pensare di poter fare delle cose miracolose, ma se lo analizzi profondamente potrai scoprire in esso delle potenzialità insospettate.

Con l'Alfabeto di Nug-Soth si possono costruire degli splendidi Simboli per operare sia su di noi sia su gli altri.

Per costruire i Simboli è indispensabile avere fantasia ed immaginazione creativa. Con esse formula un Simbolo, arricchiscilo con l'Alfabeto di Nug-Soth e sarà pronto per servirti. Quindi crea un vortice di forza da te stesso e imprimilo nel Simbolo. In questo modo esso compirà il tuo volere sempre che tu non sia schiavo di

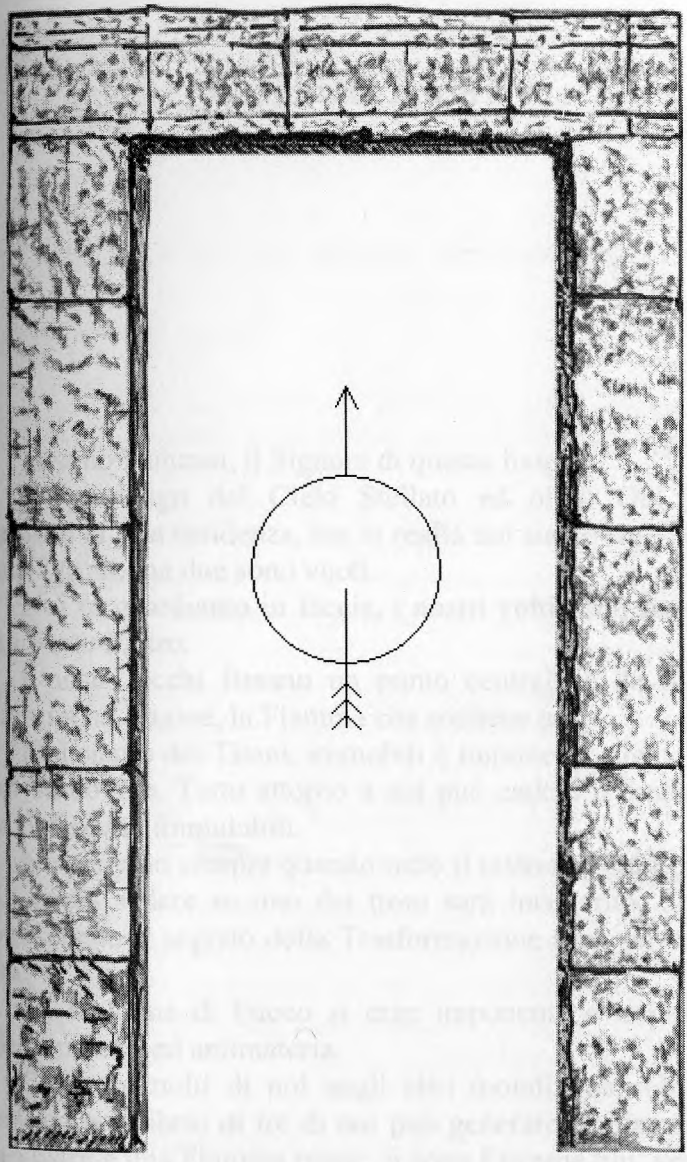
qualcuno o di qualcosa.

Riguardo ai Gesti di potere devo dirti che sono di diverso tipo. Quando dovrai operare a contatto con delle Forze Sottili essi verranno a te e ti guideranno per facilitarti nel rapporto con tali Forze.

Se i Gesti di potere non si manifesteranno chiaramente nella tua mente vorrà dire che non sei pronto a dominare le Forze che hai scatenato ed esse, visibili o invisibili, si prenderanno la giusta rivalsa, la giusta rivalsa sul mortale che ha osato sfidarle. Le Forze sono giuste e terribili, non c'è scampo per chi tenta di dominarle senza aver prima dominato se stesso.

Le Forze dimorano in dimensioni di cui persino il tempo ne ha dimenticato l'esistenza. Esse guardano, incuriosite, il futile gioco che gli esseri umani chiamano "vita" e si divertono burlescamente ai danni delle fragili creature di carne, ridendo della loro disperazione. Indifferenti di fronte agli eventi che gli uomini definiscono cosmici; inferocite e terribili dinanzi ai vani ed iniqui sforzi di quegli uomini che si affannano a cercarle per possederle. Pesanti condanne a loro! Miseri mortali che hanno alzato la testa dal fango, in cui continuano a strisciare, e per questo si sentono i Signori del Mondo.

Gli uomini malediranno l'ora in cui è cominciato tutto ciò, poiché di loro non rimarrà neppure la polvere in cui gli irsuti esseri, chiamati Heerg-ro, trascinano le loro zampe palmate nelle terre inferiori.

Queste sono le mie parole di sapienza e di condanna.

IV

La Quarta Porta

Io sono Nuhram, il Signore di questo luogo.

Io provengo dal Cielo Stellato ed oltre. Qui ho stabilito la mia residenza, ma in realtà noi siamo tre... tre sono i troni, ma due sono vuoti.

Noi ci guardiamo in faccia, i nostri volti sono rivolti uno verso l'altro.

I nostri occhi fissano un punto centrale e da lì la Fiamma ha origine, la Fiamma che sostiene tutto.

Noi siamo dei Titani, immobili e imponenti, niente ci può smuovere. Tutto attorno a noi può cadere o mutare, ma noi siamo immutabili.

Noi saremo sempre quando tutto il resto non sarà più. Chi oserà sedere su uno dei troni sarà incenerito. Solo conoscendo il segreto della Trasformazione avrà salva la vita.

La Colonna di Fuoco si erge imponente e trapassa tutto, materia ed antimateria.

Ci sono molti di noi negli altri mondi, ma solo il perfetto equilibrio di tre di noi può generare la Fiamma. La vostra è una Fiamma rossa; ci sono Fiamme blu, verdi e di altre composizioni, a seconda del mondo in cui ci si trova.

L'origine del mondo è segreta per i più e tale deve rimanere.

Ora ti parlerò dei Simboli tramite i quali è possibile creare un ponte tra la volontà del mago e le cose della vita materiale.

Sulla grandezza dei Simboli che furono usati dagli Antichi

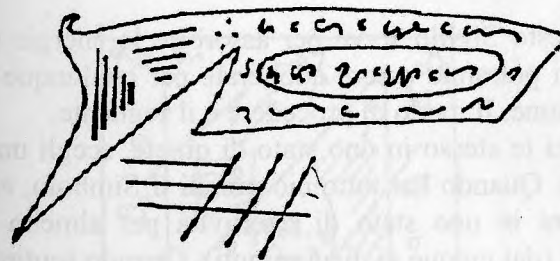
Qui ti indicherò cinque Simboli che contraddistinguono un determinato tipo di cerimonia. Questi Simboli servono, in un certo senso, da lente tra l'energia del mago e lo scopo della cerimonia. Infatti, tramite essi, la volontà d'azione del mago viene decuplicata enormemente e in questo modo fa apparire materialmente ciò per cui la cerimonia è stata eseguita.

Passerò ora a descriverti i cinque schemi fondamentali, dai quali potrai trarre innumerevoli varianti con altrettante molteplici funzioni.

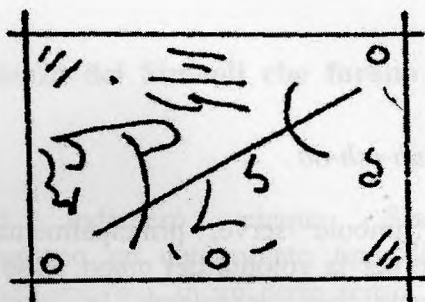
Sigillo di Anth-rur-oohn

Questo Simbolo si compone di cinque tratteggi fondamentali. Esso serve principalmente per delle evocazioni cerimoniali in cui l'entità chiamata venga sottomessa al Sigillo. Esso è il più potente che esista e per qualunque tipo di entità, sia esso spirito di luce o demone divoratore di cadaveri.

Sigillo di Nuuh-rsh-oo

Questo Simbolo serve, principalmente, da lente focalizzatrice per la volontà del mago. Esso viene usato prevalentemente per accrescere la propria energia mentale, in funzione di operazioni particolarmente importanti.

Sigillo di Eehl-shu-nlo

Questo Simbolo è uno dei più antichi a noi

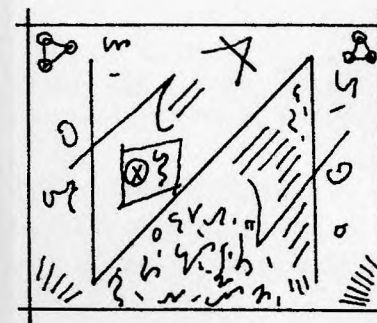
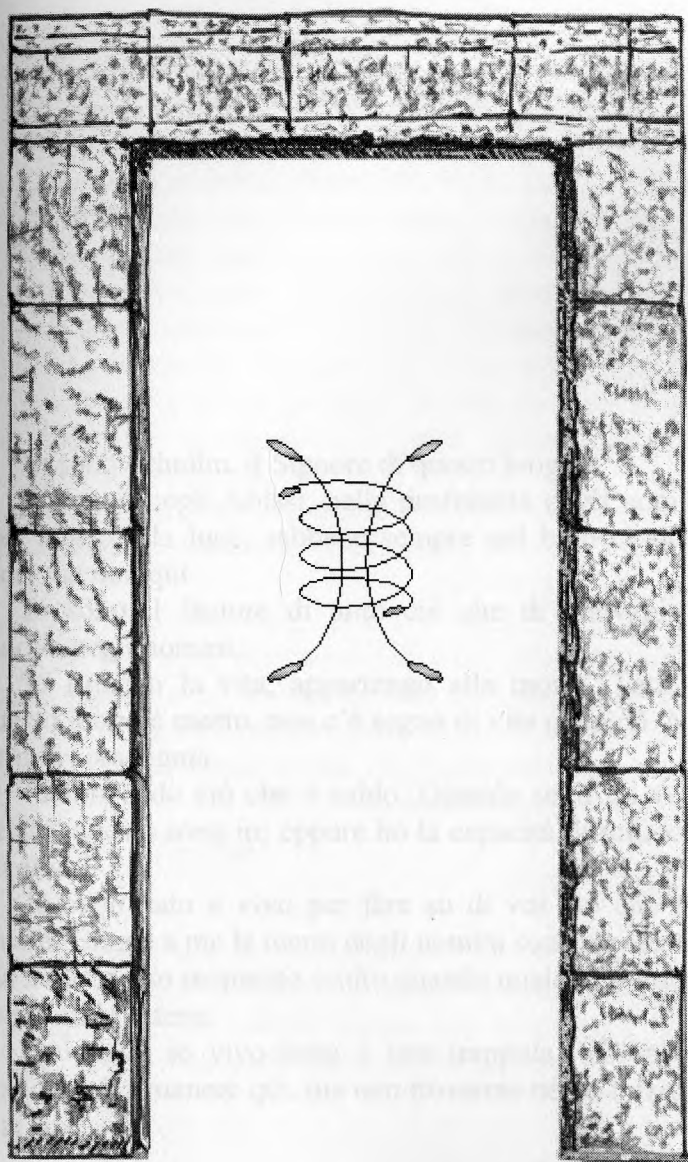
tramandato ed ha un valore universale. Esso serve per ogni tipo di operazione, dalle infime alle più eccelse; comunque, si badi bene a non usarlo impunemente, solo chi può deve usarlo.

Sigillo di Llorr

Questo Sigillo serve per assorbire le energie stellari, le quali potranno essere adoperate per qualunque tipo di operazione. Il modo di procedere è il seguente.

Poni te stesso in uno stato di quiete, scegli una notte stellata. Quando hai tutto ciò prendi il Simbolo, eseguilo e rimani in uno stato di ricettività per almeno cinque periodi (dai cinque ai dieci minuti). Quando sentirai il tuo essere bruciare di un fuoco senza fiamma cancella il Simbolo e torna alla tua dimora. Attento a ciò che dirai o farai, poiché ogni tuo minimo sommovimento potrà avere conseguenze molto gravi.

Sigillo di La-rol-sha

Questo Simbolo serve per difendersi e per attaccare qualunque tipo di entità o persona.

V

La Quinta Porta

Io sono Cthulhu, il Signore di questo luogo.

Io regno negli Abissi, nelle profondità degli uomini. Qui non c'è la luce, sebbene sempre nel buio ci sia la luce, ma non qui.

Io sono il fautore di tutto ciò che di malvagio si muove negli uomini.

Io rinnego la vita, appartengo alla morte. Tutto in questo luogo è morto, non c'è segno di vita quaggiù. Non amo la compagnia.

Io raffreddo ciò che è caldo. Quando senti un vento gelato, questo sono io; eppure ho la capacità di infuocare gli animi.

Io sono nato e vivo per fare su di voi ciò che non amate. Grazie a me le menti degli uomini sono incatenate, ma nello stesso momento esulto quando qualcuno riesce a spezzare le catene.

Qui dove io vivo tutto è una trappola. Voi potete decidere di rimanere qui, ma non troverete né un inizio né una fine.

Ora ti parlerò degli Automi, cioè di quegli strumenti magici che possono esercitare una sorta di dominio sulle

cose materiali.

Delle cose materiali e di ciò che può influenzarle

Qui ti dirò degli "Automi", seppure il termine sia improprio, infatti, certuni sono materiali, mentre altri sono spirituali. Infine esiste una terza categoria che si sviluppa tra questi due estremi e cioè, più esattamente, la parte che nasce nella materia trova il suo complemento nello spirito.

Automi materiali

Per la costruzione degli Automi materiali, uno schema fisso non esiste. Esso deve essere adattato allo scopo che ci si prefigge.

L'aspetto degli Automi può scaturire da una intuizione della persona, mentre il loro uso è quasi totalmente collegato allo schema di costruzione, quindi anche ciò dipende dalla mente del progettista.

Il funzionamento degli Automi segue, principalmente, la legge di causa ed effetto.

Automi spirituali

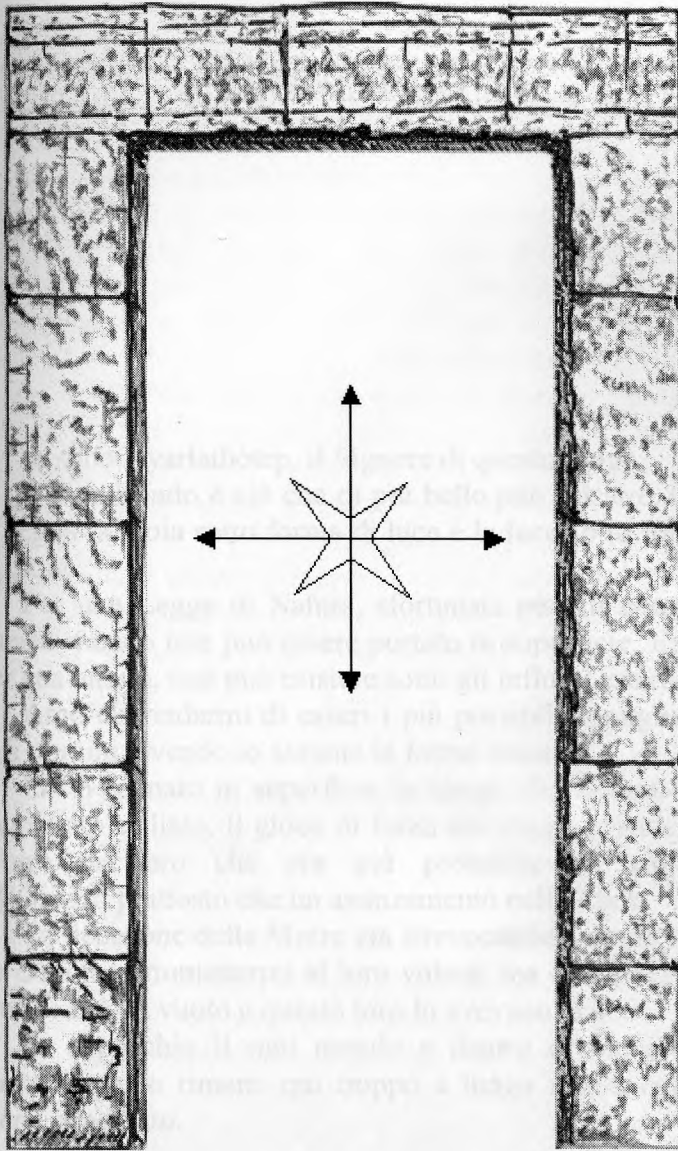
La costruzione degli Automi di più tenue materia viene effettuata, unicamente, a livello sottile.

Il mago, nel suo corpo sottile, avrà la coscienza espansa in pari grado al corpo formato e quindi saprà come agire.

Automi spirituali-materiali

Gli Automi che esistono in parte sul piano materiale e in parte a livello sottile sono molto complessi da descrivere e così pure il loro uso, ma, in effetti, sono talmente semplici che anche il definirli "Automi" è improprio.

Il mago deve intraprendere, in se stesso, una ricerca che lo porti a scoprire la chiave che gli consente di realizzare la base materiale dell'Automa. Un metodo preciso per effettuare ciò non esiste, il tutto è lasciato all'intuizione del mago.

Una volta iniziato il procedimento materiale che costituisce l'Automa, il suo trascendimento a livello sottile è automatico. Bisogna ovviamente premettere che, a seconda dello scopo prefisso, cambieranno sia le basi materiali che le dimensioni sottili su cui si dovrà estendere l'operazione.

VI

La Sesta Porta

Io sono Nyarlathotep, il Signore di questo luogo.

Il mio mondo è ciò che di più bello può esistere. Qui vi regna la gioia sotto forma di luce e la luce sotto forma di gioia.

Per una Legge di Natura, sfortunata per gli uomini, questo mondo non può essere portato in superficie. Esso, per sua natura, non può esistere sotto gli influssi esterni.

Amo circondarmi di esseri i più possibili somiglianti agli uomini, avendo io assunto la forma umana.

Io ho regnato in superficie in tempi che furono, ma sono stato esiliato. Il gioco di forze era troppo grande, le Moire decisero che era più probabile un ritorno all'Oscuro piuttosto che un avanzamento nella Luce.

La decisione delle Moire era irrevocabile e come tutti ho dovuto sottomettermi al loro volere, ma dietro al mio mondo c'è un vuoto e questo loro lo avevano visto.

Io rispecchio il mio mondo e dentro di me c'è il vuoto. Se uno rimane qui troppo a lungo il suo essere viene congelato.

Ora ti parlerò della Città invisibile e intangibile ai comuni mortali. Essa esiste sulla Terra e fu la culla degli

antichi Dei.

Della Città situata tra i Poli Magnetici e della Formula Dho per poterla vedere

Alla scomparsa degli antichi Dei, la favolosa Città scomparve alla vista degli uomini. Ciò accadde per evitare la profanazione di quel mistico luogo. Comunque essa esiste ed esistono due Formule, una serve per vederla, l'altra per entrarci.

Non occorre avvisare gli incauti che l'utilizzo di queste Formule è destinato, solamente, ai Prediletti degli Dei, oppure agli antichi Dei stessi. Comunque ognuno ha la sua parvenza di libero arbitrio, faccia ciò che vuole, il fio lo sconterà chi ha sbagliato.

Io, qui, ti rivelerò la Formula chiamata Dho, e tramite essa potrai vedere la favolosa Città degli antichi Dei.

La Formula Dho è in realtà molto semplice.

La Formula Dho

Mettiti comodo, rilassa il tuo corpo e la tua mente. Fa' bruciare l'Incenso che gli Dei ti hanno dato e inizia a perderti nelle sue spire.

L'Incenso.
Una parte di incenso di rose in polvere.
Una parte di incenso di muschio in polvere.
Una parte di incenso di Chyprus in polvere.
Una parte di incenso di Amberwood in polvere.
Una parte di incenso di magnolia in polvere.
Una parte di incenso di verbena in polvere.
Una parte di incenso di sandalo in polvere.

Tre parti di olio di Abramelin.

N.B. Nel testo originale non compare la Formula dell'Incenso; qui è fornita un'antica Formula adatta allo scopo (*NdC*).

Concentra ora il tuo pensiero sulla Città e guarda il Sigillo che hai preparato allo scopo. Percepisci in te l'energia che da esso fuoriesce.

Il Sigillo.

Guarda il tuo cristallo; distingui, nella nebbia, la Terra. Distingui, ora, le alte e dorate guglie, sede degli antichi Dei. Scorgi le cupole che salutano il sorgere del Sole. Scorgi le strade prive di vita. Attento! Qualcuno

vigila ancora, non farti scorgere da lui, nasconditi.

Osserva attentamente i Templi possenti e tenebrosi dove Eoni fa gli antichi Dei salmodiavano le loro Oscure Cerimonie vitali.

Osserva tutto attentamente, poiché presto il tuo essere sarà atterrito da quella maestà immemorabile. Ed allora dovrai distogliere il tuo sguardo dall'antica Dimora Divina e cadrai prostrato e senza forze, ma ricco dell'esperienza data dalla visione. Mettila a frutto! E poi eseguirai la Formula Dho-Nha.

VII

La Settima Porta

Io sono Shub-Niggurath, il Signore di questo luogo.
Qui non è nessun luogo, è solo un'illusione, un'illusione creata dagli angoli dove la mente regna.
Io sono il Dio dell'Eterno Infinito, tutto si piega al mio volere. Ciò che è diritto diventa curvo, fino a diventare un punto.
Posso soddisfare ogni desiderio perché la materia non esiste, tutto si riduce ad un singolo atto di volontà, ma fino a che voi siete fatti di materia questa è una Legge che non vi è accessibile.
Il mio mondo è un unico atto, un piegarsi infinito verso l'interno.

Ora ti parlerò di come potrai penetrare nel più Sacro Ricettacolo degli Dei, la Città Divina, immersa nella terra tra i due Poli, visibile ed invisibile.

La Formula Dho-Nha

Grande attenzione dovrai prestare nel percorrere la Città degli Dei, infatti, in agguato, vi sono i pericolosi Guardiani che la proteggono da ogni profanazione. Se li incontri per te è la fine, è morte certa; eccetto che tu non mostri a loro il Sacro Segno degli Antichi Dei, il saluto dei Giusti Signori dal Triplice Manto. Esso non ti può venir dato o lo conosci o non lo conosci. Questo contraddistingue la Stirpe Divina.

Io, qui, ti rivelerò la Formula chiamata Dho-Nha, e tramite essa potrai accedere nella favolosa Città degli antichi Dei.

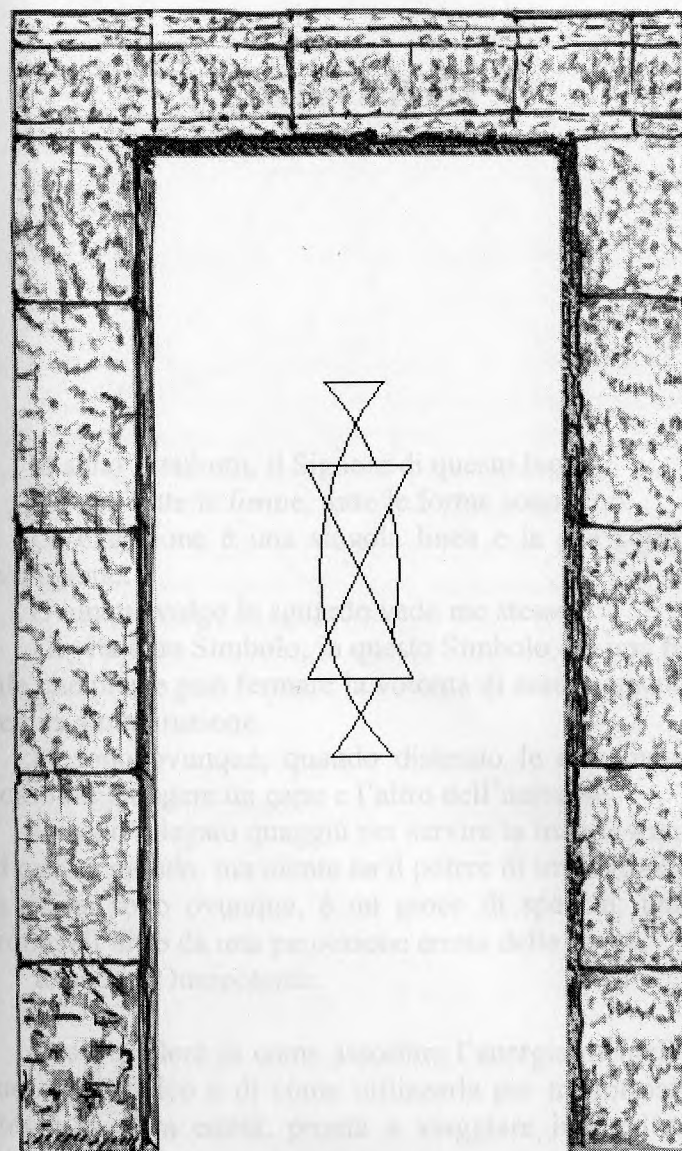
La Formula Dho-Nha è in realtà molto semplice.

La Formula Dho-Nha

Preparati eseguendo la Formula Dho. Una volta vista la Città non indugiare il tuo sguardo in essa. Proietta il tuo 'spirito' oltre le linee multicolori che separano i Mondi, e ti troverai nel Primigenio Luogo di Sapere.

Compi ciò che devi compiere e non attardarti inutilmente in quel luogo dimenticato dal tempo. Ritorna immediatamente al tuo mondo, poiché le forze ti abbandoneranno rapidamente, succhiate dalla pietra che compone la Città.

Più rimarrai, più ne sarai incatenato.

Ciò è quello che devi sapere sulla Formula Dho-Nha.

VIII

L'Ottava Porta

Io sono Azathoth, il Signore di questo luogo.
Io sono tutte le forme, tutte le forme sono Uno.
La Creazione è una singola linea e la sua continua evoluzione.
Ovunque volgo lo sguardo vedo me stesso.
La vita è un Simbolo; in questo Simbolo c'è una forza tale che niente può fermare la volontà di essere, quando è venuta a maturazione.
Io sono ovunque, quando distendo le mie membra posso raggiungere un capo e l'altro dell'universo.
Io sono relegato quaggiù per servire la manifestazione di questo mondo, ma niente ha il potere di imprigionarmi; in realtà sono ovunque, è un gioco di specchi, uno di fronte all'altro dà una percezione errata della realtà.
Io sono l'Onnipotente.

Ora ti parlerò di come assorbire l'energia mentale nel tuo corpo fisico e di come utilizzarla per trasformare te stesso in altra entità, pronta a viaggiare in ogni parte dell'universo creato e increato.

Delle Tecniche operative inerenti alla Forza da emettere in particolari occasioni e più precisamente per impiegarla nella ricerca dei Giusti Signori

Qui ti parlerò di come assorbire l'energia mentale nel tuo corpo fisico.

Accumulo dell'energia mentale all'interno del corpo fisico

Traccia su te stesso Cinque Linee di capitale importanza; esse dovranno dividere il tuo corpo in cinque parti. A ciascuna di queste linee viene attribuita una delle Cinque Stazioni in cui i Giusti Signori vissero all'epoca del loro più grande fulgore.

Fatto ciò, sdraiati, poni il tuo capo verso Nord, in diretta comunicazione con le onde energetiche che invaderanno il tuo Tempio. Da questo momento e per cinque periodi (dai cinque ai dieci minuti) avrai a disposizione l'intero universo sotto forma di energia da assorbire.

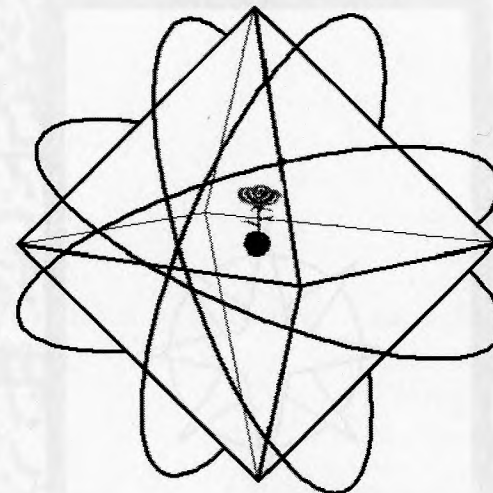
Concludi ringraziando i Giusti Signori, dal Tre volte colorato Mantello, ad ognuna delle Cinque Stazioni loro proprie.

Qui ti parlerò di come utilizzare l'energia mentale per trasformare te stesso in altra entità, pronta a viaggiare in ogni parte dell'universo creato e increato.

Utilizzo dell'energia mentale sotto forma di entità

Crea un 'doppio' di te stesso, in te stesso; forma un Tre-volte-Grande-Disegno, proietta in esso il tuo 'doppio' e avanza deciso oltre il Grande Portale della Città degli

antichi Dei.

Il Tre-volte-Grande-Disegno

Perditi nella magnificenza di ciò che non comprendi. Ora sei Signore di tutto ciò che vedi e fai, ma ciò non ti basterà in quanto tu non hai una fine come non ce l'ha ciò che ti sta attorno.

Per rientrare nel tuo corpo fisico pensa solamente a cosa eri. Ti basti sapere ciò.

IX

La Nona Porta

La Nona Porta tu incontrerai. Essa è divisa in sette divisioni.

Larve, Fantasmi, Spettri, Spiriti Elementari, Incubi e Succube, Demoni, Cani della Ragione

Nella prima divisione incontrerai le Larve e nella seconda i Fantasmi. Nella terza divisione incontrerai gli Spettri e nella quarta gli Spiriti Elementari. Nella quinta divisione incontrerai gli Incubi e le Succube. Nella sesta divisione incontrerai i Demoni e nella settima i Cani della Ragione.

Larve

Larve nient'altro che Larve!

Larve... derivate dalle Anime che si sono disgregate.

Fantasmi

Questo è un mondo di malinconia.
Noi siamo stati, ma non potremo essere più.
Noi siamo gli echi di ciò che eravamo.

Spettri

Qui regniamo e non c'è possibilità di cambio con il mondo precedente. Sappiamo che un'unione con quel mondo può essere dannosa per il mondo dei vivi.

Queste sono le nostre case, queste sono le nostre tombe.

L'energia che c'è qui è un'energia di morte che corrode.

Spiriti Elementari

Gnomi.
Io sono molto indaffarato!
In verità io prediligo il vostro mondo. È più facile per voi umani vedere noi gnomi piuttosto degli altri spiriti elementari perché in verità noi amiamo immensamente il vostro mondo e cerchiamo i contatti con esso.

Ondine.
Noi possiamo andare da questo mondo al vostro e dal vostro ritornare al nostro. Qui noi ci riuniamo, ma traiamo potere dal vostro mondo.

Silfi e Silfidi.
Noi qui nasciamo e qui veniamo a riposare. Ma noi abbiamo bisogno del vostro mondo per essere vivi.

Noi qui riposiamo, ma se stiamo troppo a lungo in questo mondo le nostre energie vengono sicuramente consumate.

(La prima frase è proferita dal Silfo, mentre le altre due dalla Silfide)

Salamandre.
Io vivo nel fuoco, ma ho un amore segreto per l'aria. L'aria mi permette di crescere, ma il mio elemento rimane il fuoco.

I vostri affari umani non sono di mio interesse.

Incubi e Succube

Qui la maledizione regna sovrana, è il nostro alleato e si manifesta in varie forme.

Prediligiamo la notte. Il nero della notte ci nasconde, ma possiamo agire anche di giorno. Però se agiamo di giorno il nostro aspetto può mutare. Assumiamo varie forme.

Ora noi diciamo questo: il canale d'accesso al vostro mondo, rapido e veloce che neanche potete avere idea, è la mente degli esseri umani. Così oscura, come noi, in effetti, siamo.

Ora vi lasciamo, abbiamo da fare, abbiamo vittime da trovare.

(Le frasi sono proferite, simultaneamente, dall'Incubo e dalla Succuba)

Demoni

Noi osserviamo tutto e noi penetriamo tutto, anche ora vi vedo e vi scruto.

Noi siamo in tanti, ognuno è diverso ed ha una propria caratteristica.

Voi ci odiate, ma siete affascinati da noi, vi illudete di avere potere su di noi, ma per noi ciò è indifferente.

Noi serviamo degli scopi più alti, noi scrutiamo e mettiamo l'uomo davanti ai propri limiti.

Noi diamo voce e corpo ai demoni interiori di ogni

uomo, di qualunque natura essi siano, ma noi non spaventiamo chi sa osservarci e darci la giusta riconoscenza.

Cani della Ragione

Noi portiamo la follia.

Noi ci nutriamo di voi, il nostro è un istinto atavico e cieco, non si può ragionare con noi.

Noi esistiamo solo per un motivo, cibarci di voi.

Oltre a qui non potete andare, non perché non ci sia nient'altro, ma perché non vi è consentito di entrare. Arretrate, non avanzate!

Se entrerete, mai più uscirete, la linea diritta del vostro mondo si trasformerebbe in modo definitivo in un cerchio, senza inizio senza fine, e da qui non potreste più uscire.

Il primo mondo sta dietro a quella porta, ma non vi consiglio di entrarci perché altrimenti questo luogo (le sette divisioni) diverrebbe per voi da finito ad infinito.

Indice

Nota Introduttiva 3

De Tenebrarum Regis Novem Portis

L'Immagine 11
I. Le Tre Radici dell'Albero 15
II. La Gola del Serpente 21
III. Il Corpo del Serpente – Primo Nodo 25
IV. Il Cuore cinto dal Serpente 29
V. Il Corpo del Serpente – Secondo Nodo 33
VI. Il Corpo del Serpente – Terzo Nodo 37
VII. La Coda del Serpente 41
VIII. La Chioma dell'Albero 45
IX. La Testa del Serpente 49

De Umbrarum Regni Novem Portis

L'Immagine 55
I. La Prima Porta 59
II. La Seconda Porta 63
III. La Terza Porta 67
IV. La Quarta Porta 73
V. La Quinta Porta 81
VI. La Sesta Porta 87
VII. La Settima Porta 93
VIII. L'Ottava Porta 97
IX. La Nona Porta 103